

Arte como máquina ecosófica. Guattari más allá de Guattari

José Pérez de Lama aka osfa / hackitectura.net, 2009

Situation room, 2007; Cybersyn, 1972

A principios de 2008 hackitectura.net presentó el proyecto *Situation Room* en un espacio cultural del Estado Español (1). Se trataba del prototipo/ simulación de una máquina socio-técnica, que subvirtiera el modelo del *war room* o sala de control que prolifera como espacio de *command & control* de las redes que se extienden desde hace 40 ó 50 años por todo el planeta: redes de flujos financieros, energéticos, de información, de tráfico, de mercancías y personas... La propuesta consistía en componer herramientas libres de *data mining*, procesado y visualización de información, redes de comunicación independiente y laboratorios de producción biopolítica para hackear el concepto de sala de control y transformarlo en una herramienta ciudadana, susceptible de ser multiplicada y de funcionar en modo distribuido. Y hacerlo en un entorno espacial e imaginario a medio camino entre la ciencia ficción y la estética de los hacklabs.

En el proceso de *Situation Room*, hackitectura.net contó con Eden Medina, Carolina Ossa y Enrique Rivera, investigadores y artistas que recientemente han sacado a la luz el proyecto *Cybersyn*, desarrollado por el gobierno de Salvador Allende entre 1970 y 1973. Casi en paralelo a los primeros pasos de Darpanet (1969), el proyecto seminal del que llegaría a generarse Internet, un grupo de jóvenes ingenieros y economistas convencieron al presidente chileno para contratar a un pionero cibernético llamado Stafford Beer, con el fin de diseñar y construir una red distribuida de información y comunicación para la gestión de las industrias nacionalizadas por el gobierno socialista. El sistema funcionaba con un sólo ordenador, debido al embargo al que estaba sometido el país, y usaba ingeniosos medios materiales y conceptuales, como eran el telex, las tarjetas perforadas, diapositivas que se retro-proyectaban en pantallas y sistemas conceptuales y visuales para el análisis y la interpretación de datos complejos (*Viable System Model*), para llevar a cabo tareas que hoy haríamos con tecnologías disponibles al público en general.

En las primeras fases de desarrollo la aplicación del sistema logró minimizar los efectos de una huelga del transporte dirigida en contra del gobierno. Este éxito supuso que el joven promotor del sistema, Fernando Flores, fuera nombrado ministro de economía. En las fotos de la época vemos a un grupo de barbudos y melencidos veinteañeros que se hicieron responsables de la política económica, y del desarrollo de este insólito proyecto de cibernética socialista.

La sala de operaciones, *Opsroom* (1972), que ahora han reconstruido Carolina Ossa y Enrique Rivera, en colaboración con Simón Beer, hijo del cibernético, era una de las piezas más llamativas desde el punto de vista del imaginario. Fue diseñada por Gui Bonsiepe, diseñador alemán, tomando entre otras la referencia de la escenografía de la película *2001 A Space Odyssey* (1968). El concepto era que cada fábrica contara con una sala de este tipo, y que el sistema no fuera centralizado sino *homeopático*, con el modelo de los *chakras* del cuerpo humano del pensamiento budista – un sistema auto-organizado escribía Stafford Beer. El golpe de estado acabó con el proyecto, y desde entonces había pasado a ser materia de leyendas urbanas. Hoy nos pone de manifiesto que desde el principio era posible ensamblar otras máquinas con los mismos componentes que venían usando los

militares y las corporaciones. Como curiosidad cabe mencionar que los siete sillones de los operadores de la única sala que llegó a construirse contaban con cenicero y reposavasos.

Prácticas artísticas de carácter político

Mis actividades profesionales en el campo de la psicoterapia, así como mis compromisos políticos y culturales, me han llevado a poner un énfasis creciente sobre la subjetividad como producto de los individuos, grupos e instituciones (Guattari, 1995: 1).

Félix Guattari propone un paradigma ético-estético *como metamodelo* de la producción de subjetividad y por extensión de la práctica política contemporánea. Esta aproximación está estrechamente conectada a otro concepto guattariano como es el de ecosofía. La hipótesis de este texto propone el trayecto opuesto, esto es, tomar los conceptos guattarianos de máquina y de ecosofía para definir hoy la práctica artística de carácter político (2).

Se trata de una hipótesis que hackitectura.net (3) viene llevando a la práctica en la producción que desarrolla, en colaboración con múltiples colectivos y personas, desde aproximadamente el año 2001; un proceso que no partió de los conceptos de Guattari sino que ha ido encontrándose con éstos, desde una aproximación inicial que se inspiraba en la recombinación de neo-situacionismo, cultura del software libre, ciencia ficción ciberpunk y teoría cibernética.

El concepto de máquina en Guattari

Usaremos en este texto el concepto de máquina en Guattari según lo presenta en *Chaosmose* (1992). Por la fecha de su publicación, coincidente con el año de su muerte, podemos considerarlo como uno de sus testamentos filosóficos. Para Guattari, máquina es un concepto tremendamente polisémico y rico, que emplea en múltiples escalas y con diferentes matices. Su acepción más general es descrita por el autor tal que así: “De ahora en adelante la máquina será concebida en oposición a la estructura, ésta última asociada con el sentimiento de eternidad y la primera con la conciencia de finitud, precariedad, destrucción y muerte” (Guattari, 1995: 58).

En otra aproximación el autor distingue diversos niveles de intensidad ontológica de la máquina e identifica *avatares* tecnológicos, sociales, semióticos y axiológicos del maquinismo, lo que “implica una reconstrucción del concepto de máquina que va más allá de la máquina técnica” (1995: 34).

En *Chaosmose*, Guattari, presenta el concepto de máquina más específicamente en relación con la producción de subjetividad. En *Las tres ecologías* (1989), que sería la segunda de las referencias principales de este texto, lo presenta más vinculado a la producción de mundo, que como el título avanza, se propone como interacción entre ambiente, socius y psique.

Una máquina sería un ensamblaje de componentes heterogéneos que dan lugar a un cierto acontecimiento de lo real. Los componentes serán sociales, subjetivos, tecnológicos, energéticos, corporales, espacio-temporales. Con Guattari, podemos hablar de máquinas a diferentes escalas, como cuando decimos la máquina capitalista posfordista, la máquina televisión, la máquina web 2.0, la máquina universitaria, la máquina centro social; máquinas de deseo, máquinas de creación

estética (1995: 54). En mi interpretación, como en Foucault (Deleuze, 1987), las máquinas acotan lo visible y lo enunciable, y establecen unas ciertas relaciones de poder.

Cabría destacar el énfasis que hace Félix Guattari en lo maquínico como instancia de producción de subjetividad:

¿Deberíamos mantener separadas de la subjetividad psicológica las producciones semióticas de los mass media, la informática, la telemática y la robótica? Igual que las máquinas sociales pueden ser agrupadas bajo el título general de Equipamientos Colectivos, las máquinas tecnológicas de información y comunicación operan en el corazón de la subjetividad humana, no sólo dentro de su memoria e inteligencia, sino dentro de su sensibilidad, afectos y fantasmas inconscientes. El reconocimiento de estas dimensiones maquínicas de la subjetividad nos conduce a insistir, en nuestro intento de redefinición, de la heterogeneidad de los componentes conducentes a la producción de subjetividad (1995: 4).

Para intentar explicar el uso que vamos a hacer del concepto de máquina es adecuado recordar que Guattari lo emplea en ocasiones de forma alternativa al de agenciamiento:

Llamaremos agenciamiento a toda constelación de singularidades y rasgos deducidos del flujo – seleccionados, organizados, estratificados – de tal modo que converjan (consistencia) artificial y naturalmente; un agenciamiento, en este sentido, es una verdadera invención (Deleuze y Guattari, 2004: 448).

En un primer eje, horizontal, un agenciamiento comprende dos segmentos, uno de contenido, el otro de expresión. Por un lado, es un agenciamiento maquínico de cuerpos, de acciones y pasiones, una mezcla (*intermingling*) de cuerpos reaccionando entre sí; por el otro lado, es un agenciamiento colectivo de enunciación, de actos y discursos (*enunciados*), de transformaciones incorpóreas atribuidas a cuerpos.

Luego en un eje vertical, el agenciamiento tiene dos lados territoriales, o lados reterritorializados, que lo estabilizan, y bordes de corte de desterritorialización que lo pueden llevar más allá (2004: 98).

Mientras que los párrafos anteriores pertenecen a *Mille Plateaux* (1980), en *Chaosmose*, Guattari favorece el uso del concepto de máquina para tratar de la producción de subjetividad. Aún así propone otro diagrama de las máquinas-agenciamientos, de sus cuatro funciones ontológicas, que serían: 1/ filum maquínico; 2/ universos incorpóreos de valores; 3/ flujos energético-espacio-temporales; y 4/ territorios existenciales (o encarnación cósmica); siendo los dos primeros del orden de lo posible (virtual) y los dos segundos del orden de lo real; el primero y el tercero del orden de la expresión/ discursivos, y el segundo y el cuarto del orden del contenido/ no discursivos (1995: 58-60, 124-126).

Si bien estas funciones pueden resultarnos un tanto abstractas, me parece indudable que resuenan poderosamente si pensamos por ejemplo en la arquitectura, que podemos interpretar sin salirnos en exceso de una interpretación tradicional como una composición de tecnologías, valores, flujos y espacios. Igualmente ocurre con las prácticas artísticas que trascienden del objeto, como por ejemplo las prácticas relacionales que presenta Bourriaud (2008).

Guattari insiste en la afirmación del paradigma ético-estético, como oposición al científico o al económico-productivista propios del sistema capitalístico, para su metamodelización de la producción de subjetividad. Y sin embargo, tiende a aproximarse al arte – la música, la pintura -

entendiéndolo de una forma más bien tradicional, como una experiencia limitada, que sitúa en el ámbito de los universos incorporales, en el de los universos de posibles, más que en el de los territorios reales.

El autor plantea el paralelismo entre la capacidad del objeto parcial lacaniano (rostro, boca) y el objeto artístico, como núcleo mutante de producción de subjetividad (1995: 18). El objeto o la creación artístico produciría para Guattari situaciones en las que el artista, el espectador y la obra se compondrían para producir un tiempo de carácter irreversible, como cuando asistimos a una performance o a la interpretación de una pieza musical que nos conmueve, cuya experiencia no puede ser reproducida, que tiene que ver con el devenir y no con el ser (1995: 14-15, 19). Esta experiencia intensiva nos abre a otros universos de posibles, dispara procesos de subjetividad singulares. Nos complace relacionar esta idea de irreversibilidad con la propuesta de los situacionistas de perseguir la experiencia de lo cualitativo (Raoul Vaneigem, 1967), que definían como aquello que cambia la vida (Rimbaud) y transforma el mundo (Marx).

Y a pesar de esto, Guattari escribía específicamente lo siguiente sobre el arte:

[...] el arte no tiene un monopolio sobre la creación, pero lleva al extremo su capacidad de inventar coordenadas mutantes; engendra cualidades del ser sin precedentes, nunca antes vistas, impensables. El límite decisivo constituyente de este nuevo paradigma estético reside en la aptitud de estos procesos de creación de autoafirmarse como núcleos existenciales, como máquinas auto-poieticas (Guattari, 1995: 106).

Nuestra propuesta sería entonces llevar al límite esta argumentación de Félix Guattari y tratar de llevar a cabo una práctica artística, que no se limite a la producción de objetos parciales que se relacionen predominantemente con espacios artísticos, sino que consista en la creación de máquinas que ensamblando formas de organización, tecnologías, espacios, cuerpos, deseos, etc. tendrían como resultado nuevos acontecimientos de lo real; una práctica artística cuya producción pudiera ser un centro social, el Euro May Day, una comunidad de producción de software libre, un laboratorio transfronterizo...

Cabría señalar finalmente, el carácter *caósmico* de las máquinas guattarianas, que podríamos comparar con la idea de máquinas de guerra en el tratado de nomadología. Frente a la supuesta estabilidad de las estructuras, lo maquínico se produce en la interacción dinámica del caos y la ordenación inestable de la complejidad compuesta por los agenciamientos, situación que define el concepto la caósmosis. “Un pliegue caósmico inicial consiste en hacer que coexistan los poderes del caos con aquellos de la más alta complejidad [...] La máquina, todas las especies de máquinas, está siempre en la unión de lo finito y lo infinito, en el punto de negociación entre complejidad y caos” (1995: 110-111).

Ecosofía

La ecosofía sería el segundo componente de nuestra propuesta. Según la enuncia Félix Guattari (1992), la ecosofía sería el resultado de la composición de tres ecologías, la ambiental o técnica, la social y la mental. La combinación de estas tres ecologías es para el autor la condición para la viabilidad de un desarrollo ecológico, imposible en el marco del capitalismo.

En cuanto a la ecología ambiental, Guattari afirma que tendrá que ser una ecología maquínica. “Se podría perfectamente recalificar la ecología medioambiental de ecología maquínica, puesto que, tanto en el cosmos como en las praxis humanas, nunca se trata de otra cosa que de máquinas, y yo incluso osaría decir de máquinas de guerra” (2000: 74).

Afirma Guattari que ya no es posible, ni deseable, pensar nuestra relación con el mundo físico sin la mediación de las redes maquínicas (entendidas ahora en su sentido más convencional); y a la vez, que el actual desarrollo científico-tecnológico es suficiente para resolver los grandes problemas del mundo, como son la alimentación, la paz, la energía. El autor constata:

[...] “por un lado, el desarrollo continuo de medios técnico-científicos, susceptibles potencialmente de resolver las problemáticas ecológicas dominantes y el reequilibrio de las actividades socialmente útiles sobre la superficie del planeta y, por otro, la incapacidad de las fuerzas sociales organizadas y de las formaciones subjetivas constituidas de ampararse de esos medios para hacerlos operativos” (Guattari, 2000: 14).

Se trata de dar un nuevo sentido a las máquinas, de construir otros agenciamientos a partir de los mismos componentes. En este aspecto Guattari era rotundamente optimista. En relación con la producción de subjetividad es conocida su argumentación sobre una era posmediática:

Existe una actitud antimodernista que implica un rechazo masivo de la innovación tecnológica, particularmente en cuanto concierne a la revolución de la información. Es imposible juzgar tal evolución maquínica positiva o negativamente; todo depende de su articulación dentro de agenciamientos colectivos de enunciación [...] Los desarrollos tecnológicos junto a la experimentación social en estos nuevos dominios son quizás capaces de hacernos salir del actual período de opresión y iniciar una era post-media caracterizada por la reapropiación y resingularización del uso de los media (1995: 5).

Visionariamente, incluso antes de la emergencia de la WWW, Guattari previó la relevancia de las tecnologías de la información, la comunicación y las redes en la configuración del mundo contemporáneo, el horizonte de conflicto que hoy describimos como la necesidad de un devenir cibernético de la multitud (Hardt, Negri, 2004). Esta dimensión comunicativa de la tecnosfera, y en general la capacidad de producción de subjetividad de los sistemas maquínicos, conecta la ecología técnica con la ecología mental.

La ecología social, concepto propuesto por Murray Bookchin (2006), subraya la idea de que la relación entre biosfera y tecnosfera, nuestra interacción con el medio físico, mediada por las relaciones de producción, de saber y de poder, es necesariamente una cuestión social. “La ecosofía social consistirá [...] en desarrollar prácticas específicas que tiendan a modificar y a reinventar formas de ser en el seno de la pareja, en el seno de la familia, del contexto urbano, del trabajo, etcétera” (2000: 19). Guattari incluye en este etcétera la reinención social a mayores escalas como la de las instituciones, los estados, la geopolítica.

En tercer lugar, estaría la ecología mental, a la que Guattari dedica el mayor número de páginas en *Las tres ecologías*. La ecología mental trata de uno de los temas centrales de su pensamiento como es la producción de subjetividad. Aunque sea bien conocido para los estudiosos del autor, es conveniente recordar algunas de sus principales ideas a este respecto para esta reformulación de la idea de arte. En *Chaosmose*, define la subjetividad del siguiente modo: “El conjunto de condiciones que hacen posible la emergencia de instancias individuales y/o colectivas como territorios

existenciales auto-referenciales, adyacentes a, o en una relación de delimitación con, una alteridad que es ella misma subjetiva” (Guattari, 1995: 9).

Guattari pone el énfasis en la producción de subjetividad en lugar de en los sujetos. Defiende la idea de que la condición de sujeto no está dada, no preexiste como se entendía tradicionalmente en tanto que “la última esencia de individuación, como una aprehensión pura, vacía pre-reflexiva del mundo, un núcleo de sensibilidad, de expresividad – un unificador de los estados de conciencia” (1995: 22).

Estableciendo el carácter de la subjetividad como producción, una segunda cuestión es que esta producción no está centrada en el individuo, sino que es el resultado de la composición de múltiples y heterogéneos vectores de subjetivación que atraviesan a éstos. Grupos sociales, instituciones, máquinas, objetos parciales son o pueden ser instancias productoras de subjetividad. El individuo, afirma Guattari, “está en una posición de *terminal* respecto de los procesos que implican grupos humanos, conjuntos socio-económicos, máquinas informáticas, etc. Así, la interioridad se instaaura en el cruce de múltiples componentes relativamente autónomas las unas con relación a las otras y, llegado el caso, francamente discordantes” (2000: 22). En esta composición particular de los diferentes vectores de subjetivación, por parte de cada comunidad o de cada individuo, reside la singularización. Frente a la homogeneización de universos de valores y territorios existenciales, correspondientes a la subjetividad normalizada del *Capitalismo Mundial Integrado*, Guattari propone la multiplicación de las singularidades como objeto último de la ecosofía, una ecología de la resingularización (2000: 71).

Finalmente, estaría la cuestión del paradigma estético. Si consideramos la subjetividad como producción y la singularidad como composición, cabe pensar que éstas sean objetos de creación, de invención; y que por tanto puedan tomar como modelo las prácticas artísticas.

En *Chaosmose* Guattari hace una breve genealogía de los paradigmas históricos de producción de subjetividad. Opone un paradigma antiguo de *agenciamientos territorializados de enunciación*, en los que las prácticas sociales, materiales, estéticas, espaciales, hacían que los “individuos se encontraran a sí mismos situados en la intersección de numerosos vectores de subjetividad parcial” (subjetividad *polivocal*) y en los que “el psiquismo de un individuo no estaba organizado en facultades interiorizadas sino que estaba conectado a una gama de registros expresivos y prácticos en contacto directo con la vida social y el mundo exterior”, dando lugar a una situación en la que había “escaso lugar para la división y especialización del trabajo [...] y menos aún para la desconexión de una esfera estética distinta de otras esferas (económica, social, religiosa, política)” (1995: 98-99).

Un segundo paradigma analizado por Guattari es el que denomina *agenciamientos desterritorializados capitalísticos*. Este paradigma estaría caracterizado por un “desplazamiento hacia la acentuación de la individuación de la subjetividad, hacia la pérdida de la polivocalidad [...] y hacia la autonomización de los modos de valorización del orden de lo divino, el bien, la verdad, la belleza, del poder...” (1995: 99).

Frente a estos dos paradigmas sitúa Guattari su propuesta del nuevo paradigma estético, que también describe como *agenciamientos procesuales* (1995: 105). Éste no pretende volver a la territorialización antigua, sino abrir un nuevo campo que califica de *caótico*, que sería el caracterizado por movimiento constante entre desterritorialización y reterritorialización, que entiendo próximo a lo que Suely Rolnik, escribiendo sobre el amor, llama *una nueva suavidad*

(2006).

Uno de los modelos privilegiados para esta otra producción de subjetividad lo identifica Guattari en las prácticas estéticas. Frente a otras instancias, - políticas, cotidianas, científicas, de los movimientos sociales, maquínicas... -, considera Guattari que la práctica artística tiene una mayor capacidad de producir mutaciones, de generar anomalías y rupturas, de inventar nuevos territorios existenciales, como decíamos antes, de “engendrar cualidades del ser sin precedentes, nunca antes vistas, impensables” (Guattari, 1995: 106).

Desde hace tiempo venimos utilizando los términos prácticas ecosóficas y producción biopolítica como muy próximos (4). La diferencia podría ser que el segundo se centra en las relaciones de poder y la aspiración del biopoder a producir lo real, a producir la vida; mientras que el primero, prácticas ecosóficas, enuncia un diagrama en relación con las máquinas y con la multiplicación de las singularidades, dejando la cuestión de las relaciones de poder en un segundo plano.

Me parece razonable pensar, que lo que algunos autores denominan la condición biopolítica del presente, en la que el control sobre la producción de subjetividad constituye uno de los elementos centrales, es una de las principales razones que hacen a Guattari fijarse en las prácticas artísticas, en su capacidad permanente de desvelar la extrañeza del mundo, de permanente desterritorialización, de creación constante de procesos de resingularización. Frente a la continua reapropiación de las creaciones colectivas por parte del sistema capitalístico, el paradigma estético presente el modelo de un proceso de desterritorialización-reterritorialización permanente, un proceso de resingularización constante.

Nuestra propuesta es, entonces, que las prácticas artísticas no sólo sean utilizadas como modelo para los *agenciamientos procesuales* del nuevo paradigma de producción de subjetividad, sino que las prácticas artísticas de vocación política dejen de pensarse a sí mismas como objetos parciales, capaces de inspirar procesos de producción de subjetividad en otros ámbitos que se consideran más *reales*, y que se piensen propiamente como prácticas ecosóficas, como generadoras de máquinas ecosóficas.

¿Cuál sería la diferencia en este escenario entre una práctica artística y un movimiento social experimental, un centro social de nueva generación o un proyecto hacker? No mucha. Quizás su capacidad de conectarse con la historia del arte y la cultura, la especificidad de algunas de sus herramientas, los lenguajes utilizados, el énfasis de sus protagonistas en la creación, la pasión por el juego, lo anómalo, la ficción, la paradoja, el placer, la permanente desterritorialización; en última instancia, la propia percepción como artistas de los que las llevan a cabo.

WikiPlaza Paris

Actualmente, hackitectura.net trabaja en un proyecto de máquina urbana que denominamos WikiPlaza. La próxima implementación del proyecto tendrá lugar en París, en la Plaza de la Bastilla, como parte de un festival de cultura digital titulado *Future en Seine* (5).

El proyecto consiste en un dispositivo en el que se ensambla un espacio arquitectónico (cúpula geodésica) que alberga una sala de situación y una zona de chill-out y plató de tv, y una matriz de actividades basadas en el uso participativo y abierto de tecnologías digitales, desarrolladas con

software libre. Este espacio funciona como nodo al que a su vez se conectan una serie de proyectos artísticos tecnológicos que se proyectan hacia el espacio urbano circundante, y que serán producidos por diferentes equipos locales. La matriz de actividades incluye cuatro componentes modulares. El primero es un estudio de televisión por Internet que denominamos *Mille Plateaux*. El segundo es *MediaCarte*, un proyecto de cartografía participativa que se desarrolla mediante filosofía wiki; y que está desarrollado por Labomedia, un hacklab basado en Orleans. El tercer componente se denomina *Open Medialab* y consiste en hacer disponibles los medios técnicos para su uso por parte de colectivos o personas interesadas en la experimentación tecnológica. Se implementará inicialmente mediante la impartición de diversos talleres sobre tecnologías libres (OpenStreet Maps, Open Moco, arduino...). El último de los módulos lo constituye el denominado *Open Performance*. Éste consiste en el diseño y documentación del espacio, los equipamientos y los sistemas operativos de la WikiPlaza de forma que estén disponibles para su uso como un instrumento artístico-performativo por parte de los grupos que lo soliciten.

Cada uno de los usos contará con un manual y unos protocolos, y con el asesoramiento del equipo de proyecto. El espacio y la matriz se conciben con un concepto de software/ hardware libre. Los manuales estarán disponibles en Internet, para que colectivos, centros educativos, sociales o culturales, puedan apropiarse de cada uno los módulos y de la matriz en su conjunto, y de acuerdo con las libertades del software libre, usarlos, leer su código, modificarlos y redistribuirlos con una licencia similar. El objetivo es que la matriz se convierta en un bien común, que pueda ir creciendo y enriqueciéndose con el trabajo de la comunidad de usuarios y desarrolladores, encarnándose en múltiples declinaciones, y generando una red distribuida de espacios de cooperación.

**

Nos siguen atrayendo la pintura, el cine, la instalación, la performance, el vídeo, el net-art... No podríamos renegar de estas prácticas y a la vez defender la multiplicación de singularidades. Pensamos, sin embargo, que en el contexto del biopoder y la sociedad de control, el arte que desee desafiar de forma relevante el *status quo* y producir mundos verdaderamente otros, debe esforzarse en experimentar con nuevos ensamblajes de cuerpos, relaciones sociales, espacios, tecnologías, subjetividades; con lo maquínico, - según Guattari.

Notas

(1) *Situation Room* fue un proyecto liderado por Pablo de Soto, a partir en una idea de hackitectura.net, y del reciclaje del material de un proyecto anterior, TCS2 *Geografías Emergentes*, una intervención sobre una central nuclear abandonada en Valdecaballeros, Extremadura (2007). Se basaba además en el trabajo de investigación de Beatriz Colomina (2007) sobre los orígenes de la arquitectura mediática en el trabajo de Charles y Ray Eames y Buckminster Fuller. Fue producido para LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, España.

(2) Nicolas Bourriaud (2008, pp: 127-129) discute también acerca de una praxis artística ecosófica, aunque sus argumentos, más próximos al propio Guattari, son diferentes de los que aquí se presentan. Gerald Raunig (2008) también ha escrito recientemente sobre las relaciones entre máquinas, movimientos sociales y nuevas prácticas artísticas.

(3) hackitectura.net es un equipo de arquitectos, programadores y activistas culturales basado en Sevilla-Cádiz-Gijón (España), cuyo kernel está compuesto por Sergio Moreno, Pablo de Soto y José Pérez de Lama *osfa*. Su trabajo puede verse en <http://mcs.hackitectura.net>

(4) Javier Toret y José Pérez de Lama, 2005, curso de Composición Arquitectónica, 2005/2006, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Sevilla

(5) El proyecto WikiPlaza Paris está liderado por Sergio Moreno de hackitectura.net, con la producción de Laura H. Andrade. Por parte de *Future en Seine* el comisariado y la coordinación de contenidos está a cargo de Ewen Chardronnet, para Paris Cap Digital. WikiPlaza es un desarrollo de la propuesta ganadora del concurso internacional para la construcción de la Plaza de las Libertades, Sevilla (España), desarrollada por hackitectura.net en colaboración con José Morales, Sara de Giles y Esther Pizarro (2006). Cuenta con el apoyo de la Fundación Centro de Estudios Andaluces para el desarrollo de parte del software del sistema.

Bibliografía

Murray BOOKCHIN, 2007, *Social Ecology and Communalism*, AK Press, Oakland

Nicolas BOURRIAUD, 2008, *Estética relacional*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires

Beatriz COLOMINA, 2007, *Domesticity at War*, Actar, Barcelona

Gilles DELEUZE, 1987 (edición original en francés 1986), *Foucault*, Paidós Studio, Barcelona

Gilles DELEUZE, Félix GUATTARI, 2004 (traducción Brian Massumi; edición original en francés 1980), *A Thousand Plateaus, Capitalism and Schizophrenia*, Continuum, London (las citas en este artículo son traducciones del autor del texto en inglés según se lee en: <http://books.google.es/>)

Michael HARDT, Antonio NEGRI, 2004, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, Hamish Hamilton – Penguin, Nueva York

Félix GUATTARI, 1995 (traducción Paul Baines, Julian Pefanis; edición original en francés 1992), *Chaosmosis. An ethico-aesthetic paradigm*, Indiana University Press, Bloomington-Indianapolis

Félix GUATTARI, 2000 (edición original en francés 1989), *Las tres ecologías*, Pre-Textos, Valencia

Eden MEDINA, 2006, *Designing Freedom, Regulating a Nation: Socialistic Cybernetics in Allende's Chile*, en: *Journal of Latin American Studies* 38, Cambridge University Press; pp: 571-606

Gerald RAUNIG, 2008, *Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social*, Traficantes de Sueños, Madrid

Suely ROLNIK, 2006, *¿Una nueva suavidad?*, en: Félix Guattari, Suely Rolnik, *Micropolítica. Cartografías del deseo*, Traficantes de Sueños, Madrid; pp: 330-336

Raoul VANEIGEM, 1998 (edición original en francés 1967), *Tratado del saber vivir para uso de las jóvenes generaciones*, Anagrama, Barcelona